

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Le Chevalier

Table des matières

<u>Le chevalier</u>	2
Descriptif de la classe	2
<u>Les ordres de chevalerie</u>	5
Ordres de chevalier	5
Ordre de l'épée.....	5
Ordre de l'étoile.....	5
Ordre du bouclier.....	5
Ordre du cockatrice.....	6
Ordre du dragon.....	6
Ordre du lion	6
Ordre du livre	7
Ordre de la rose bleue	7
Ordre du sceau.....	8
<u>Les archétypes de chevalier</u>	9
Appât.....	9
Cavalier des bêtes	9
Émissaire.....	10
Garde d'honneur	10
Hussard	10
Mousquetaire.....	10
Porte-étendard	11
Stratège	11
<u>Samourai</u>	12
Descriptif de la classe	12
Ordres de Samourai	14
Ordre du guerrier	14
Ordre du ronin	14



Le chevalier

Alors que de nombreux combattants cherchent à perfectionner leur art et passent leur temps à améliorer leurs talents martiaux, d'autres consacrent autant d'efforts à combattre pour leur cause. Ces guerriers appelés des chevaliers ont juré de servir un but et de le faire passer avant toute chose. Ce sont des combattants doués pour le combat monté que l'on voit souvent charger sur les champs de bataille, le symbole de leur ordre flottant sur leur bannière. La véritable puissance du chevalier lui vient de ses convictions, de ses idéaux, des serments qu'il a prêtés et des défis qu'il lance.

Rôle. Les chevaliers ont tendance à diriger les forces présentes sur les champs de bataille, à utiliser leurs talents de guerriers montés et à lancer des défis pour contrôler le cours des combats. En dehors des affrontements, les chevaliers servent leur cause en usant de diplomatie et, s'il le faut, de subterfuges. Le chevalier n'est pas étranger aux intrigues de la cour et sait se tirer des situations les plus délicates.

Voir aussi : les ordres de chevalier.

Voir les archétypes du chevalier ; L'appât (UC) / Le cavalier des bêtes (UC) / L'émissaire (UC) / Le garde d'honneur (UC) / Le hussard (UC) / Le mousquetaire (UC) / Le porte-étendard (UC) / Le stratège (UC) / / Le samouraï (classe alternative) (UC)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Défi 1/jour, monture, ordre, tacticien
2	+2	+0	+3	+0	Pouvoir de l'ordre
3	+3	+1	+3	+1	Charge de cavalerie
4	+4	+1	+4	+1	Défi 2/jour, dresseur expérimenté
5	+5	+1	+4	+1	Bannière
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+5	+2	Défi 3/jour
8	+8/+3	+2	+6	+2	Pouvoir de l'ordre
9	+9/+4	+3	+6	+3	Grand tacticien
10	+10/+5	+3	+7	+3	Défi 4/jour
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Charge puissante
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Défi éprouvant, don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Défi 5/jour
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Grande bannière
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Pouvoir de l'ordre
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Défi 6/jour
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Maître tacticien
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Défi 7/jour
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Charge suprême

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Voici les compétences de classe du chevalier : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag).

Points de compétence par niveau. 4 + modificateur d'Intelligence

Les aptitudes du chevalier sont décrites ci-dessous.

Armes et armures ; Les chevaliers sont formés au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre ainsi qu'au port de tous les types d'armure et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

Défi (Ext) ; Une fois par jour, le chevalier peut mettre un ennemi au défi de le combattre. Par une action rapide, il choisit une créature (qu'il peut voir) et la défie. Ses attaques de corps à corps infligent alors des dégâts supplémentaires quand il se bat contre elle. Ces dégâts supplémentaires sont égaux au niveau du chevalier. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus tous les trois niveaux après le premier, pour un maximum de sept fois par jour au niveau 19.

Le chevalier a besoin de toute sa concentration pour défier son ennemi. Il subit un malus de -2 à la CA sauf contre les attaques qui viennent de sa cible.

Le défi reste valable jusqu'à ce que la cible du chevalier meure, tombe inconsciente ou que le combat se termine. Chaque défi de chevalier comporte un effet supplémentaire décrit dans la section de chaque ordre de chevalerie.

Monture (Ext) ; Le chevalier s'attache les services d'un destrier fiable et loyal pour l'emmener au cœur des batailles. Cette monture fonctionne comme le compagnon animal d'un druide et utilise le niveau du chevalier comme niveau effectif de druide. Le chevalier doit être capable de chevaucher la monture choisie sans mal. Un chevalier moyen peut choisir un dromadaire ou un cheval, un petit chevalier

un poney ou un loup mais aussi un sanglier ou un chien s'il est au moins de niveau 4. Le MJ peut accepter d'autres créatures comme montures.

Quand le chevalier chevauche sa monture, il ne subit pas de malus d'armure aux tests d'Équitation. La monture est toujours considérée comme entraînée au combat et commence le jeu avec port des armures légères comme don supplémentaire. La monture du chevalier ne possède pas le pouvoir spécial de transfert de sorts.

Le lien qui unit le chevalier et sa monture est très fort, ce qui permet à chacun d'anticiper les réactions et les mouvements de l'autre. Si la monture du chevalier meurt, il peut en trouver une nouvelle après une semaine de deuil. Elle ne bénéficiera pas des pouvoirs spéciaux de lien, esquive totale, dévotion et esquive surnaturelle tant que le chevalier n'aura pas gagné un niveau.

Ordre (Ext) ; Au niveau 1, le chevalier doit prêter serment à un ordre spécifique, ce qui lui donnera un certain nombre de bonus, des compétences de classe et de pouvoirs spéciaux (voir la liste des ordres de chevalerie). Chaque ordre possède des édits auxquels le chevalier doit obéir. S'il en viole un, il perd les avantages des défis de son ordre pendant 24 heures. Toute violation potentielle est sujette à l'interprétation du MJ.

Le chevalier ne peut pas changer d'ordre à moins de suivre un long processus qui lui permet de se consacrer à une nouvelle cause. S'il fait tout de même ce choix, il perd tous les avantages de son ancien ordre. Il doit ensuite suivre les édits du nouveau pendant tout un niveau sans tirer le moindre bénéfice de son appartenance à celui-ci. Une fois cette tâche accomplie, il bénéficie de tous les avantages de son nouvel ordre. Notez que le nom des ordres peut varier selon le cadre de campagne et les préférences du MJ.

Tacticien (Ext) ; Au niveau 1, le chevalier reçoit un don de combat en équipe comme don supplémentaire. Pour ce faire, il doit remplir les conditions requises.

Par une action simple, il peut faire bénéficier ce don à tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres (6 cases) à condition qu'ils le voient et qu'ils l'entendent. Les alliés peuvent utiliser ce don pendant 3 rounds plus 1 par tranche de deux niveaux de chevalier. Les alliés n'ont pas besoin de remplir les conditions requises par le don. Le chevalier peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 1 puis une fois de plus au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Pouvoir de l'Ordre. Aux niveaux 2, 8 et 15, le chevalier obtient des pouvoirs accordés par son Ordre.

Charge de cavalerie (Ext). Au niveau 3, le chevalier apprend à faire des charges plus précises quand il se trouve sur une monture. Le chevalier reçoit un bonus aux jets d'attaque au corps à corps de +4 quand il charge sur une monture (au lieu du +2 normal). De plus, le chevalier ne subit pas de malus à la CA après la charge tant qu'il reste sur sa monture.

Dresseur expérimenté (Ext). Au niveau 4, le chevalier apprend à entraîner ses montures avec une rapidité et un savoir faire inégalés. Le chevalier reçoit un bonus égal à 1/2 niveau de classe quand il utilise Dressage sur un animal qui sert de monture. De plus, il peut réduire le temps de dressage requis pour enseigner un nouveau tour à une monture ou pour l'entraîner à un usage précis de 1 jour par semaine en augmentant le DD de +5. Il peut également dresser plus d'une monture à la fois mais chaque monture supplémentaire augmente le DD de +2.

Bannière (Ext). Au niveau 5, la bannière du chevalier devient un symbole d'inspiration pour ses alliés et ses compagnons. Tant qu'elle est clairement visible, tous les alliés situés dans un rayon de 18 mètres (12 cases) reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la peur et un bonus moral de +1 aux jets d'attaque effectués lors d'une charge. Au niveau 10 et tous les 5 niveaux par la suite, ces bonus augmentent de +1. La bannière doit être au moins de taille P ou plus et, pour fonctionner, il faut que ce soit le chevalier ou sa monture qui la porte.

Don supplémentaire. Au niveau 6 et tous les six niveaux par la suite, le chevalier gagne un don supplémentaire, en plus de ceux obtenus grâce à son évolution normale. Ces dons sont à choisir dans la liste des dons de combat. Le chevalier doit remplir les conditions requises.

Grand tacticien (Ext). Au niveau 9, le chevalier reçoit un don de travail en équipe de plus comme don supplémentaire. Il doit remplir les conditions requises. Grâce à son pouvoir de tacticien, il permet à ses alliés de bénéficier de ce don. Il utilise à présent ce pouvoir par une action rapide.

Charge puissante (Ext). Au niveau 11, le chevalier apprend à faire des charges dévastatrices quand il se trouve sur le dos de sa monture. Il double la zone de critique possible des armes qu'il manie tandis qu'il fait une charge montée. Cette augmentation ne se cumule pas avec tout autre effet qui augmente la zone de critique de l'arme. De plus, si le chevalier réussit sa charge, il peut faire gratuitement une tentative de bousculade, de désarmement, de destruction d'arme ou de croc-en-jambe sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Défi éprouvant (Ext). Au niveau 12, quand le personnage défie une créature, elle doit faire attention à la menace qu'il représente. Tant qu'elle se trouve dans la zone menacée par le chevalier, elle subit un malus de -2 à la CA contre les attaques de toute créature autre que lui.

Grande bannière (Ext). Au niveau 14, la bannière du chevalier devient un point de ralliement pour ses alliés. Tous ceux qui se trouvent dans les 18 mètres (12 cases) reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de charme et de coercition. De plus, tant que la bannière est déployée, le chevalier peut passer une action simple à l'agiter dans les airs, ce qui permet à ces mêmes alliés de faire un jet de sauvegarde supplémentaire contre un sort ou un effet qui les vise. Ce jet se fait contre le DD originel. Ce pouvoir n'affecte pas les sorts et effets qui ne permettent pas de jet de sauvegarde. Un allié ne peut pas profiter de ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Maître tacticien (Ext). Au niveau 17, le chevalier reçoit un don de travail en équipe de plus comme don supplémentaire. Il doit remplir les conditions requises. Grâce à son pouvoir de tacticien, il permet à ses alliés de bénéficier de ce don. À chaque fois que le chevalier

utilise son pouvoir de tacticien, il accorde à ses alliés deux dons de travail en équipe de sa connaissance, qu'il peut choisir parmi tous ses dons de travail en équipe, pas seulement parmi ses dons supplémentaires.

Charge suprême (Ext). Au niveau 20, quand le chevalier fait une attaque de charge montée, il inflige le double des dégâts normaux (ou le triple s'il utilise une lance d'arçon). De plus, si le chevalier confirme un coup critique pendant une charge montée, sa cible est étourdie pendant 1d4 rounds. Un jet de Volonté permet de n'être que chancelant pendant 1d4 rounds. Le DD est égal à 10 + bonus de base à l'attaque du chevalier.

Les ordres de chevalerie

Voici les Ordres des chevaliers les plus répandus.

Leurs membres ne sont pas forcément liés entre eux mais il existe des organisations qui se composent uniquement de chevaliers et de samourais du même ordre.

Certains ordres sont plus spécifiques aux Samourais ou aux Chevaliers mais ils restent accessibles aux deux classes

Ordres de chevalier

Ordre de l'épée.

Les chevaliers qui rejoignent l'ordre de l'épée dédient leur vie au code de la chevalerie et vivent pour l'honneur, le courage et la justice. Ils jurent généralement fidélité à un seigneur ou une dame. De tous les ordres, c'est peut-être celui qui possède le plus large spectre d'objectifs et d'idéaux.

Édits. Le chevalier doit faire montre de courage face au danger, de clémence envers ceux qui lui ont fait du tort et de charité envers les pauvres et les faibles. Il doit être juste et honorable à tout moment et en toutes choses. Il doit défendre son honneur et, par-dessus tout, celui de ceux qu'il sert.

Défi. Quand un chevalier de l'ordre de l'épée lance un Défi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre la cible du Défi tant qu'il se trouve sur sa monture. Ce bonus dure 1 minute. Il augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de chevalier.

Compétences. Un chevalier de l'ordre de l'épée ajoute Connaissances (noblesse) (Int) et Connaissances (religion) (Int) à sa liste de compétences de classe. Quand il utilise la compétence Psychologie opposée à un test de Bluff, il reçoit un bonus au test égal à 1/2 niveau de chevalier (+1 au minimum).

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier qui appartient à l'ordre de l'épée bénéficie des pouvoirs suivants quand il gagne des niveaux.

- *Sur mon honneur (Ext).* Au niveau 2, le chevalier doit choisir un alignement. Tant qu'il le conserve, il reçoit un bonus de moral de +2 à un jet de sauvegarde de son choix.
- *Défi du chevalier (Ext).* Au niveau 15, le chevalier peut lancer un Défi de chevalier une fois par jour. Cela fonctionne comme un Défi normal mais le chevalier ajoute son bonus de Charisme aux jets d'attaque et de dégâts contre la créature défiée. De plus, il reçoit un bonus de circonstance de +4 aux jets d'attaque pour confirmer un coup critique contre la cible du Défi.

Ordre de l'étoile

Les chevaliers qui rejoignent l'ordre de l'étoile dédient leur vie à la protection d'une religion et de ses membres. Ils ont tendance à suivre nombre des principes et guides de la foi qu'ils servent. Quand un chevalier rejoint cet ordre, il doit choisir une unique religion à servir.

Édits. Le chevalier doit protéger sa religion et tous ceux qui suivent ses enseignements, des prêtres aux gens du commun. Il doit adhérer aux préceptes de sa foi, les promouvoir dès qu'il le peut et servir les agents du divin.

Défi. Quand un chevalier de l'ordre de l'étoile lance un Défi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde tant qu'il menace la cible de son Défi. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de chevalier.

Compétences. Un chevalier de l'ordre de l'étoile ajoute Premiers secours (Sag) et Connaissances (religion) (Int) à sa liste de com-

pétences de classe. S'il a des rangs dans ces compétences, il reçoit un bonus au test égal à 1/2 niveau de chevalier (+1 au minimum) tant que le test implique un membre de sa religion.

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier qui appartient à l'ordre de l'étoile bénéficie des pouvoirs suivants quand il gagne des niveaux.

- *Vocation (Ext).* Au niveau 2, le chevalier peut faire une courte prière par une action simple. Il déborde alors de confiance dans ses aptitudes. Dans la minute qui suit, il peut, quand il le souhaite, recevoir un bonus de compétence égal à son modificateur de Charisme à un test de caractéristique, d'attaque, de sauvegarde ou de compétence. Il doit annoncer qu'il souhaite utiliser ce bonus avant de lancer le dé. Il peut utiliser ce pouvoir jusqu'à quatre fois par jour, une fois par type de test ou de jet. De plus, le chevalier ajoute la moitié de son niveau de classe à ses éventuels niveaux de paladin ou de prêtre quand il détermine les effets de sa canalisation d'énergie ou d'imposition des mains.
- *Pour la foi (Ext).* Au niveau 8, le chevalier peut puiser dans sa foi pour l'aider au combat. Par une action libre, il crie le nom de sa divinité, ce qui lui donne un bonus de moral égal à son modificateur de Charisme aux jets d'attaque pendant 1 round. De plus, tous les alliés qui se trouvent dans les 9 m (6 cases) et partagent la même religion que lui bénéficient de la moitié de ce bonus (minimum +1). Le chevalier peut utiliser ce pouvoir une fois par jour, une fois de plus au niveau 12 et par la suite une fois de plus tous les quatre niveaux.
- *Représailles (Ext).* Au niveau 15, le chevalier fait subir de lourdes représailles à toute créature qui ose frapper un agent de sa foi. Quand un adversaire réussit une attaque de corps à corps contre le chevalier ou un allié adjacent dévoué au même dieu que lui, cet ennemi provoque une attaque d'opportunité de la part du chevalier. Ce dernier reçoit un bonus de moral de +2 pour cette attaque. Si l'adversaire a réussi un coup critique, le chevalier peut le traiter comme la cible d'un Défi pour cette attaque d'opportunité. Le chevalier peut utiliser ce pouvoir une fois par round.

Ordre du bouclier

Tout chevalier qui appartient à cet ordre a juré de dédier sa vie à la protection du petit peuple, du simple fermier à l'honnête artisan. Ces chevaliers luttent contre tout et protègent les innocents des maraudeurs et des monstres affamés

Édits. Le chevalier doit protéger la vie et les intérêts des gens du commun, en les défendant contre les abus de ceux qui voudraient les malmenés ou les exploiter. Il se doit de faire la charité quand il le faut et d'apporter son aide si besoin. Il ne doit jamais faire quoi que ce soit qui puisse causer du tort ou faire du mal à des gens incapables de se défendre.

Défi. Quand un chevalier de l'ordre du bouclier lance un Défi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre la cible du Défi si elle attaque une personne autre que lui. Ce bonus dure 1 minute. Il augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de chevalier.

Compétences. Un chevalier de l'ordre du bouclier ajoute Premiers secours (Sag) et Connaissances (folklore local) (Int) à sa liste de compétences de classe. Quand il utilise la compétence Premiers secours sur une créature autre que lui, il reçoit un bonus au test égal à 1/2 niveau de chevalier (+1 au minimum).

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier qui appartient à l'ordre du bouclier bénéficie des pouvoirs suivants quand il gagne des niveaux.

• *Résolu (Ext)*. Au niveau 2, quand le chevalier reçoit des dégâts à cause d'une attaque à distance ou au corps à corps alors qu'il porte une armure lourde, il peut convertir 1 point de dégâts létaux en dégâts non létaux. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par coup reçu. En revanche, il ne peut pas s'en servir pour convertir des points d'affaiblissement de caractéristique, de diminution de caractéristique ou de dégâts d'énergie. Au niveau 6 et tous les quatre niveaux par la suite, le nombre de points de dégâts convertis augmente de 1.

• *Endiguer la marée (Ext)*. Au niveau 8, le chevalier reçoit Immobiliser comme don supplémentaire, même s'il ne remplit pas les conditions requises. Au lieu de faire un test de manœuvre offensive pour empêcher son ennemi de bouger, il peut faire une attaque normale. S'il touche et inflige des dégâts, la cible doit arrêter son mouvement, comme si le chevalier avait réussi un test de manœuvre offensive.

• *Protéger les faibles (Ext)*. Au niveau 15, le chevalier peut se déplacer pour intercepter un ennemi. Par une action immédiate, il peut faire un déplacement à sa vitesse de base (ou à celle de sa monture) et faire une unique attaque. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunités, comme d'habitude. Le chevalier doit terminer son mouvement de façon à se trouver adjacent à un ennemi. Au tour suivant, il est chancelant et ne peut pas réutiliser ce pouvoir avant 1 round.

Ordre du cockatrice

Un chevalier qui appartient à cet ordre ne sert personne d'autre que lui et travaille à atteindre ses propres objectifs et à accroître son prestige. Les chevaliers de cet ordre sont généralement égoïstes et ne se soucient que de leurs propres intérêts et de leurs ambitions personnelles.

Édits. Le chevalier doit faire passer ses ambitions et ses propres désirs avant toute chose. Il doit toujours accepter d'être payé quand cela lui est dû, d'être récompensé quand il le mérite et de recevoir une part égale (ou supérieure) du butin. Le chevalier doit profiter de la moindre opportunité pour accroître son statut, son prestige et sa puissance.

Défi. Quand un chevalier issu de l'Ordre du cockatrice lance un Défi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque au corps à corps contre la cible de son Défi tant qu'il est le seul à la menacer. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 4 niveaux de chevalier.

Compétences. Un chevalier de l'Ordre du cockatrice ajoute Estimation (Int) et Représentation (Cha) à sa liste de compétences de classe. De plus, il ajoute son modificateur de Charisme à son DD quand une créature tente de le démoraliser à l'aide de l'Intimidation (en plus du modificateur de Sagesse habituel).

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier qui appartient à l'Ordre du cockatrice bénéficie des pouvoirs suivants quand il progresse de niveaux.

• *Fanfaron (Ext)*. Au niveau 2, le chevalier peut utiliser une action simple pour vanter ses propres prouesses et exploits au combat. Il reçoit le don Démonstration comme don supplémentaire. Il n'a pas besoin de tenir une arme en main pour l'utiliser. Il gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque au corps à corps contre les créatures démoralisées.

• *Vol de gloire (Ext)*. Au niveau 8, le chevalier peut voler la gloire qu'une autre créature devrait obtenir quand elle réussit une attaque. Quand une créature autre que le chevalier donne un coup critique à une cible que le chevalier menace aussi, il peut faire une attaque d'opportunité contre cette cible.

• *Instant de triomphe (Ext)*. Au niveau 15, le chevalier peut, par une action libre, déclarer un instant de triomphe. Pendant 1 round, il reçoit un bonus de compétence égal à son modificateur de Cha-

risme à tous les tests de caractéristique, d'attaque, de dégâts et de compétence, ainsi qu'à tous ses jets de sauvegarde. Ce bonus s'ajoute également à sa CA. De plus, il confirme automatiquement ses coups critiques possibles. Le chevalier ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par jour.

Ordre du dragon

Les chevaliers qui appartiennent à l'ordre du dragon se dévouent à un groupe d'individus qui possèdent la même tournure d'esprit qu'eux, qu'il s'agisse d'une compagnie mercenaire ou d'un petit groupe d'aventuriers. Ils croient à la loyauté et à l'amitié et sont prêts à sacrifier leur vie pour défendre leurs alliés.

Édits. Le chevalier doit rester loyal à ses alliés et travailler à atteindre les objectifs de son groupe. Il doit protéger ses alliés et défendre leur honneur si quelqu'un le met en doute.

Défi. Quand un chevalier issu de l'ordre du dragon lance un Défi, ses alliés reçoivent un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque au corps à corps contre la cible du Défi tant qu'il la menace. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 4 niveaux de chevalier.

Compétences. Un chevalier de l'ordre du dragon ajoute Perception (Sag) et Survie (Sag) à sa liste de compétences de classe. De plus, quand il utilise la Survie pour chercher de l'eau et de la nourriture pour ses alliés ou pour les protéger des rudesses du climat, il reçoit un bonus au test égal à la moitié de son niveau de chevalier (avec un minimum de 1).

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier qui appartient à l'ordre du dragon bénéficie des pouvoirs suivants quand il gagne des niveaux.

• *Aider ses alliés (Ext)*. Au niveau 2, quand le chevalier de l'ordre du dragon utilise l'action aider autrui pour aider un allié, ce dernier reçoit un bonus de +3 à la CA, aux jets d'attaque et de sauvegarde ou aux tests de compétence. Au niveau 8 et tous les six niveaux par la suite, ce bonus augmente de +1

• *Stratégie (Ext)*. Au niveau 8, le chevalier peut utiliser une action simple pour accorder un bonus à tous les alliés situés dans les 9 m / 6 cases (y compris lui-même). Pour recevoir ce bonus, les alliés doivent le voir et l'entendre. Il peut accorder un bonus d'esquive de +2 à la CA pour un round, un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque pour un round ou la capacité de se déplacer à vitesse normale par une action immédiate une seule fois. Il peut donner un bonus différent à chaque allié à portée mais les alliés ne peuvent en bénéficier qu'une fois par combat.

• *Comme un seul homme (Ext)*. Au niveau 15, le chevalier peut utiliser une action simple pour se déplacer à sa vitesse et faire une attaque de corps à corps. Tous les alliés situés dans un rayon de 9 m (6 cases) peuvent faire de même par une action immédiate. Ce déplacement et cette attaque peuvent faire partie d'une charge si le mouvement le permet. Toutes les attaques bénéficient d'un bonus de +2 (qui se cumule avec le bonus de charge) et tous les participants reçoivent un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round. Le chevalier ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par combat.

Ordre du lion

Tout chevalier qui appartient à cet ordre a juré fidélité à un souverain, qu'il s'agisse d'un roi, d'une reine ou même d'un seigneur de guerre local. Ces chevaliers sont loyaux et dévoués à leur cause, et ils sont prêts à tout pour assurer la sécurité de leur seigneur et de son domaine.

Édits. Le chevalier doit protéger la vie et les terres de son souverain à n'importe quel prix. Il doit également lui obéir sans poser de questions et chercher à augmenter la puissance et le prestige de son royaume.

Défi. Quand un chevalier de l'ordre du lion lance un Défi, il reçoit un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques lancées par la créature défiée. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de chevalier.

Compétences. Un chevalier de l'ordre du lion ajoute Connaissances (folklore local) (Int) et Connaissances (noblesse) (Int) à sa liste de compétences de classe. Un chevalier de l'ordre du lion peut faire un test de Connaissances (noblesse) même sans formation. S'il possède un rang dans cette compétence, il reçoit un bonus au test égal à 1/2 niveau de chevalier (+1 au minimum) tant que le test implique son souverain.

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier qui appartient à l'ordre du lion bénéficie des pouvoirs suivants quand il gagne des niveaux.

- *Appel du lion (Ext).* Au niveau 2, le chevalier de l'ordre du lion gagne le pouvoir de motiver ses alliés. Par une action simple, il prononce un discours encourageant qui donne à tout allié situé dans les 18 m (12 c) un bonus de compétence contre la peur égal à son modificateur de Charisme et un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque pour un nombre de rounds égal à son niveau de chevalier. Si un allié à portée se trouve sous l'effet d'un sort ou d'un pouvoir qui l'effraie ou le panique, il peut refaire immédiatement un jet de sauvegarde pour résister (si l'effet autorise un jet).

- *Pour le roi (Ext).* Au niveau 8, le chevalier de l'ordre du lion peut lancer un appel à ses alliés pour leur inspirer des actes de grandeur. Par une action rapide, le chevalier accorde un bonus de compétence égal à son modificateur de Charisme à tous les jets d'attaque et de dégâts des alliés situés dans les 9 m (6 cases). Ce bonus dure 1 round. Ce pouvoir ne s'utilise qu'une fois par combat.

- *Bouclier du lige (Ext).* Au niveau 15, un chevalier de l'ordre du lion peut protéger ceux qui l'entourent. Les alliés adjacents au chevalier reçoivent un bonus de bouclier de +2 à la CA. De plus, par une action immédiate, le chevalier peut rediriger l'attaque d'une créature adjacente vers sa propre personne, tant que l'attaquant est à sa portée. Il doit annoncer qu'il utilise ce pouvoir avant que l'attaquant ne fasse son jet d'attaque. Cette dernière se fait contre la CA et les défenses du chevalier, même si, normalement, la créature ne devrait pas toucher ni attaquer le chevalier. Ce dernier perd tout bonus d'abri ou de camouflage quand il est la cible d'une attaque redirigée.

Ordre du livre

La connaissance est la pierre angulaire de la vérité et du pouvoir. Les membres de l'ordre du livre cherchent donc à la préserver. La plupart sont prêts à protéger le savoir écrit à n'importe quel prix mais certains membres de l'ordre pensent qu'il existe des connaissances trop dangereuses et cherchent à les détruire.

Édits. Un chevalier de l'ordre du livre doit protéger le savoir écrit (ou du moins approuvé), quel qu'en soit le prix. Certains se consacrent à l'annihilation des connaissances interdites et se montrent tout aussi zélés dans leur quête de destruction. La plupart des chevaliers du livre pensent que les textes valent plus qu'une vie, même la leur, car ce sont eux qui apporteront la sagesse aux générations futures.

Défi. Quand un chevalier de l'ordre du livre lance un Défi, il reçoit un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques de la cible et un bonus de +2 aux tests de Bluff et de Psychologie qui impliquent cette cible.

Compétences. Un chevalier de l'ordre du livre ajoute Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int) et Linguistique à sa liste de compétences de classe. De plus, il peut utiliser la Linguistique sans entraînement. Il reçoit un bonus au test égal à 1/2 niveau de chevalier (1 au minimum).

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier de l'ordre du livre obtient les pouvoirs suivants, au fur et à mesure qu'il monte de niveau.

- *Connaissances spécialisées (Ext).* Au niveau 2, le chevalier de l'ordre du livre choisit Connaissances (mystères) ou (religion). Il peut faire des tests dans la compétence choisie sans entraînement. Il ne peut pas revenir sur ce choix par la suite. S'il possède des rangs dans la compétence choisie, il reçoit un bonus au test égal à 1/2 niveau de chevalier (+1 au minimum) tant que le test concerne un livre, un ouvrage, un parchemin ou toute autre forme de connaissance écrite.

- *Puissance du savoir (Ext).* Au niveau 8, le chevalier apprend à lire les parchemins et à s'en servir pour lancer des sorts profanes ou divins comme s'il avait un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de chevalier -4. Il peut déchiffrer n'importe quel parchemin en se servant de la Linguistique et non de l'Art de la magie et il n'a pas besoin de lancer lecture de la magie. Le genre de sort qu'il peut lancer dépend de la compétence de Connaissances qu'il a choisie en connaissances spécialisées. S'il a opté pour Connaissances (mystères), il peut lancer des sorts profanes à l'aide de parchemins et s'il a choisi Connaissances (religion), il peut lancer des sorts divins à partir des parchemins. De plus, il gagne un bonus de +1 à une valeur de caractéristique quand il s'agit de déterminer le niveau du sort qu'il lance à partir du parchemin. Ce bonus augmente de +1 au niveau 10 et par la suite tous les cinq niveaux (avec un maximum de +4 au niveau 20). La valeur de caractéristique augmentée dépend de la compétence choisie avec connaissances spécialisées. Si le chevalier a opté pour Connaissances (mystères), il gagne un bonus à l'Intelligence et s'il a choisi Connaissances (religion), il gagne un bonus à la Sagesse.

- *Connaissances défensives (Ext).* Au niveau 15, le chevalier de l'ordre du livre peut accorder certains des avantages de son Défi à ses alliés. Quand ils sont adjacents, ils gagnent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques de la cible du défi. De plus, chaque jour, le chevalier peut, par une action immédiate et un nombre de fois égal à son modificateur d'Intelligence ou de Sagesse (1 au minimum), permettre à un allié de refaire un jet de sauvegarde raté contre un sort ou un pouvoir magique qui émane de la cible de son Défi. Pour bénéficier de ce second jet, l'allié doit voir et entendre le chevalier. La valeur de caractéristique qui détermine le nombre de fois où le chevalier peut se servir de ce pouvoir chaque jour dépend de la compétence qu'il a choisie avec connaissances spécialisées. S'il a opté pour Connaissances (mystères), le nombre d'utilisations quotidiennes du pouvoir se base sur l'Intelligence et sur la Sagesse s'il a choisi Connaissances (religion).

Ordre de la rose bleue

Les chevaliers de l'ordre de la rose bleue défendent la paix sur les terres qu'ils traversent. Ce sont des guerriers talentueux et des diplomates hors pair qui conseillent la sagesse, la patience et la compréhension. Pourtant, ils sont toujours prêts à prendre les armes pour terrasser les agresseurs, les tyrans et les usurpateurs maléfiques. Ils croient sincèrement que la paix est un objectif et une fin en soi, mais ce sont avant tout des guerriers qui accordent une grande importance à leur rôle de protecteur de tous ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas prendre les armes pour se défendre.

Édits. Le chevalier doit éviter toute violence inutile et protéger le pays et ses habitants contre les guerres qu'ils n'ont pas commencées et qu'ils ne veulent pas mener. Il doit chercher à mettre un terme aux conflits en versant le minimum de sang et encourager les solutions pacifiques aux désaccords entre créatures intelligentes. Il doit aussi s'efforcer de soigner les plaies que laisse la guerre. Quand il fait des prisonniers, il doit respecter sa décision et protéger les captifs qui se sont rendus, même contre ses propres alliés.

Défi. Quand un chevalier de l'ordre de la rose bleue lance un Défi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre la cible du Défi, à condition qu'il s'agisse d'une créature intelligente à qui le chevalier a donné une chance de se rendre (ce qui lui coûte une action simple pour donner les termes de la reddition). Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux de chevalier (avec un maximum de +5 au niveau 17).

Compétences. Un chevalier de l'ordre de la rose bleue ajoute Connaissances (histoire) (Int) et Connaissances (noblesse) (Int) à sa liste de compétences de classe. À chaque fois qu'un chevalier de l'ordre de la rose bleue utilise la Diplomatie pour essayer d'arbitrer une dispute entre deux parties auxquelles il n'appartient pas, il reçoit un bonus au test égal à 1/2 niveau de chevalier (1 au minimum).

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier de l'ordre de la rose bleue obtient les pouvoirs suivants, au fur et à mesure qu'il monte de niveau.

- *Plat de la lame (Ext).* Au niveau 2, le chevalier de l'ordre de la rose bleue apprend à modérer ses attaques pour capturer son adversaire vivant. Il ne subit plus de malus de -4 quand il choisit de faire des dégâts non létaux avec une arme létale. Quand il inflige des dégâts non létaux, il reçoit même un bonus de +2 aux jets de dégâts. Quand le chevalier se sert de ce pouvoir, il peut tenter de soumettre sa cible sans la tuer. S'il utilise une force létale après avoir activé ce pouvoir ou qu'il laisse ses alliés tuer la cible, on considère qu'il viole son édit.

- *Paix intérieure (Ext).* Au niveau 8, le chevalier sait que, même si tout ne se passe pas comme il le voudrait, il doit rester calme et concentré. Une fois par jour, par une action immédiate, il peut ignorer des dégâts d'une unique source (une attaque, un sort ou un effet) pour un montant égal à son niveau de chevalier + son modificateur de Charisme. Ce pouvoir lui permet seulement d'ignorer les points de dégâts. Il peut l'utiliser une fois de plus au niveau 12 et une autre tous les quatre niveaux (avec un maximum de quatre fois par jour au niveau 20).

- *Bouclier de lames (Ext).* Au niveau 15, le chevalier devient extrêmement sensible à la violence qui se déchaîne autour de lui. Quand il se met en défense totale, il peut étendre sa protection à ceux qui l'entourent et leur accorder un bonus de circonstances de +2 à la CA (les alliés doivent être adjacents au chevalier). De plus, quand il est en défense totale, il peut, par une action immédiate, tenter de dévier une attaque. Il fait alors un jet d'attaque opposé à celui de l'assaillant originel. S'il réussit, il dévie l'attaque qui n'inflige pas de dégâts.

Ordre du sceau

Les chevaliers du sceau forment un ordre secret où chacun est chargé de protéger un objet spécifique (comme un dangereux objet magique), un lieu (un temple perdu) ou une information (comme de savoir qu'un certain paysan est en réalité le dernier descendant d'une lignée royale). Ces chevaliers défendent d'anciennes traditions ou servent un dirigeant qui cache d'importants secrets. Il leur faut parfois faire des recherches sur ces derniers pour les protéger.

Édits. Le chevalier doit protéger ce qu'il a juré de défendre à n'importe quel prix : sa santé, son honneur ou même sa vie. S'il garde un lieu, il doit en chasser les intrus, si c'est un objet, il doit empêcher qu'on ne le vole ou le récupérer si quelqu'un le subtilise.

Défi. Un chevalier de l'ordre du sceau peut faire une manœuvre de bousculade ou de croc-en-jambe à chaque fois qu'il fait une attaque à outrance contre la cible de son Défi. Cette manœuvre offensive gratuite ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. Un chevalier de l'ordre du sceau ajoute Sabotage (Dex) et Linguistique (Int) à sa liste de compétences de classe. À chaque fois que le chevalier utilise le Bluff pour cacher une information sur ce qu'il a juré de protéger, il reçoit un bonus de compétence égal à 1/2 niveau de chevalier (+1 au minimum).

Pouvoirs de l'ordre. Un chevalier de l'ordre du sceau obtient les pouvoirs suivants, au fur et à mesure qu'il monte de niveau.

- *Garde (Ext).* Au niveau 2, le chevalier peut, une fois par jour, choisir un lieu ou un secret qu'il a juré de protéger. Si c'est un lieu, il gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque quand il le défend directement. Si c'est un secret, il gagne un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde et aux tests opposés quand il essaye de ne pas révéler d'information sur ce secret. Il bénéficie de ces bonus jusqu'à ce qu'il choisisse de protéger un nouvel objet, un nouveau lieu ou un nouveau secret.

- *Je ne bougerai pas (Ext).* Au niveau 8, le chevalier peut faire appel à sa dévotion pour surmonter une faiblesse physique. Quand il ne fait pas plus d'un pas de 1,50 m, il reçoit un bonus d'esquive de +2 au DMD pour résister aux manœuvres de bousculade, croc-en-jambe, d'entraînement, de renversement et de repositionnement, et ce jusqu'à son prochain tour.

- *Assaut et bousculade (Ext).* Au niveau 15, le chevalier peut repousser un adversaire sans céder un pouce de terrain. Par une action complexe, il peut faire une unique attaque avec son meilleur bonus. S'il touche, l'attaque inflige des dégâts normaux et le chevalier peut faire une bousculade. Il gagne un bonus au test égal à la moitié des dégâts de l'attaque.

Les archétypes de chevalier

Appât

Ceux qui étudient la stratégie et la tactique à la perfection savent que l'organisation du champ de bataille donne d'immenses avantages que seul un nombre écrasant d'adversaires peut éclipser. L'appât est un chevalier qui les aide à atteindre cet objectif. En général, il utilise un arc ou une autre arme à distance pour attirer ses ennemis à lui avant de passer à un repli stratégique pour les positionner exactement où il veut.

Défi à distance (Ext). L'appât peut utiliser son défi à distance une fois par jour, par une action rapide. Il choisit alors une cible en vue et la défie. Contre elle, ses attaques à distance infligent des dégâts supplémentaires égaux à son niveau de chevalier. Au niveau 1, il peut se servir de ce pouvoir une fois par jour et, par la suite, une fois de plus tous les trois niveaux, avec un maximum de sept fois par jour au niveau 19. De plus, une fois par jour, l'appât peut sacrifier une utilisation de son défi à distance pour doubler les dégâts supplémentaires de son attaque à distance. Il doit choisir de le faire avant de lancer le dé pour le jet d'attaque. S'il touche, il inflige des dégâts supplémentaires égaux à deux fois son niveau de chevalier, s'il rate sa cible, il a gaspillé une utilisation de défi.

Pour défier un adversaire, l'appât fait preuve de stratégie et de fourberie. Il fait semblant d'être une proie facile et la cible du défi bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque contre sa personne.

Le défi reste actif jusqu'à ce que la cible meure ou tombe inconsciente, jusqu'à ce qu'elle touche le chevalier avec une attaque de corps à corps ou jusqu'à la fin du combat. Si le défi prend fin parce que la cible a touché l'appât au corps à corps, ses effets changent et il se mue en défi de chevalier ordinaire (le défi accorde alors les pouvoirs habituels de l'ordre du chevalier). Défi à distance remplace défi.

Viser soigneusement (Ext). Au niveau 3, quand l'appât fait une attaque à distance avec son meilleur bonus de base à l'attaque, il peut ignorer les malus de tir jusqu'à trois facteurs de portée de distance. S'il utilise une arme à feu, il peut faire une attaque de contact jusqu'à deux facteurs de portée. Cet effet se cumule avec ceux qui permettent au chevalier de faire des attaques à distance plus loin que la normale sans malus ou de faire une attaque de contact avec une arme à feu au-delà du premier facteur de portée. Ce pouvoir remplace charge de cavalerie.

Coup excédant (Ext). Au niveau 11, quand l'appât confirme un coup critique alors qu'il effectue une attaque à distance avec son meilleur bonus contre la cible d'un défi à distance, cette dernière est excédée pendant 1 round. Elle doit alors obligatoirement passer son tour à se rapprocher du chevalier, par un déplacement, une course ou une charge (c'est à elle de choisir). C'est un effet mental. Ce pouvoir remplace charge puissante.

Défi polyvalent (Ext). Au niveau 12, l'appât peut dépenser une utilisation de défi pour profiter des avantages du défi à distance ou du défi normal. Il peut changer le type de défi qui affecte sa cible par une action rapide tant qu'elle se trouve en ligne de mire.

Visée suprême (Ext). Au niveau 20, le chevalier bénéficie du bonus de viser soigneusement et du coup excédant pour toutes ses attaques à distance. Ce pouvoir remplace charge suprême.

Cavalier des bêtes

Ce chevalier ne se définit pas par sa dévotion envers son ordre ni par ses talents sur les champs de bataille mais par la relation spéciale qu'il entretient avec sa monture. Certains chevaliers sont simplement de bons cavaliers ou des hommes de cheval mais le cavalier des bêtes passe sa vie à rechercher la meilleure des montures et à tenter de forger des liens avec des créatures plus puissantes, plus efficaces et plus exotiques.

Armes et armures. Le cavalier des bêtes est formé au port des armures légères et intermédiaires et au maniement du bouclier (à l'exception du pavois).

Monture exotique (Ext). Au niveau 1, le cavalier des bêtes tisse un lien étroit avec une créature loyale assez forte pour lui servir de monture. Elle fonctionne comme le compagnon animal du druide et utilise le niveau du chevalier comme niveau de druide effectif.

L'animal choisi doit être assez grand pour supporter le poids du chevalier (M ou G pour un personnage P, G ou TG pour un M). Le chevalier ne subit pas de malus d'armure aux tests d'Équitation quand il chevauche sa monture. On considère toujours que cette dernière est formée au combat et elle commence le jeu avec le don Endurance. Elle ne peut pas acquérir le pouvoir transfert de sorts. À chaque fois que le cavalier des bêtes gagne un niveau, il peut choisir une nouvelle monture, plus impressionnante et plus adaptée à sa nouvelle puissance.

- Un cavalier de taille P peut choisir un poney ou un loup au niveau 1. Au niveau 4 il a droit à un allosaure, un ankylosaure, un arsinothérium, un auroch, un bison, un brachiosaure, un chien, un éléphant, un glyptodon, un hippopotame, un mégalocéros, un sanglier, une tortue happante géante, un tricératops ou un tyrannosaure. Au niveau 7, il peut choisir d'autres dinosaures (le déinonychus ou le vélociraptor).
- Un cavalier de taille M peut choisir un chameau ou un cheval au niveau 1. Au niveau 4 il a droit à un allosaure, un ankylosaure, un arsinothérium, un auroch, un bison, un brachiosaure, une tortue happante géante, un éléphant, un glyptodon, un hippopotame, un lion, un mastodonte, un mégalocéros, un tigre, un tricératops ou un tyrannosaure. Le MJ peut autoriser d'autres montures. Au niveau 7, un cavalier M peut choisir n'importe quelle créature de taille G ou TG, à condition qu'elle se trouve dans la liste des compagnons animaux de taille M de niveau 7 (comme l'ours).

Pour connaître le profil de ces montures, appliquez les modifications suivantes : Taille G ; Caractéristiques For +2, Dex -2, Con +2. Augmentez les dégâts des attaques naturelles de la monture d'une catégorie de dé.

Un cavalier des bêtes ne peut pas choisir une monture incapable de supporter son poids ni une qui a moins de quatre pattes ou encore qui possède une vitesse de vol (mais le MJ peut accepter une monture douée d'une vitesse de nage dans certains environnements). À chaque fois qu'un don ou un pouvoir de chevalier ordinaire permet à la monture de faire une attaque de sabot, celle du cavalier peut faire à la place une attaque de griffe, de coup ou autre. Ce pouvoir remplace les pouvoirs monture et dresseur expérimenté.

Émissaire

Sur un champ de bataille, les chevaliers remplissent plusieurs rôles : chefs téméraires, troupes de choc, cavaliers intrépides ou mastodontes montés. Pourtant, certains préfèrent se concentrer sur la rapidité et la mobilité plutôt que sur la puissance brute d'une charge montée. À pied ou en selle, l'émissaire est généralement le premier à rencontrer l'ennemi, avec une lance pointée, une épée au clair ou des termes de reddition.

Armes et armure. L'émissaire n'est pas formé au port des armures lourdes.

Dons supplémentaires. L'émissaire peut choisir Course, Endurance ou Rapide en plus des dons de combat quand il choisit un don supplémentaire.

En selle ou non (Ext). Au niveau 1, l'émissaire obtient Combat monté comme don supplémentaire. De plus, il se déplace à sa vitesse normale quand il porte une armure intermédiaire. Ce pouvoir remplace tacticien.

Agilité sur le champ de bataille (Ext). Au niveau 5, l'émissaire apprend à se montrer plus réactif vis-à-vis des dangers qui l'entourent et il partage cette réactivité avec sa monture. Ils obtiennent tous les deux Souplesse du serpent comme don supplémentaire. Ce pouvoir remplace bannière.

Voltige (Ext). Au niveau 9, l'émissaire apprend à descendre de cheval et remonter d'un bond et même à se laisser pendre le long de son flanc en plein galop. Il obtient Astuce d'équitation comme don supplémentaire, même s'il ne remplit pas les conditions requises. Il peut même en profiter en armure intermédiaire. Ce pouvoir remplace grand tacticien.

Derviche monté (Ext). Au niveau 14, l'émissaire devient un adversaire terrifiant de par sa mobilité. Il gagne Tirailleur monté comme don supplémentaire, même s'il ne remplit pas les conditions requises. De plus, quand il charge avec sa monture, il ajoute 3 mètres (2 c) à la vitesse de cette dernière. Ce pouvoir remplace grande bannière.

Charge erratique (Ext). Au niveau 17, l'émissaire apprend à traverser le cœur de la mêlée, à frapper et à s'éloigner à toute vitesse. Quand il charge sur une monture, il peut avancer de 3 mètres (2 c) et faire une attaque. Cette première attaque n'est pas une charge, c'est une attaque de corps à corps ordinaire et le déplacement est décompté du total autorisé pour le round. Après cette attaque, l'émissaire doit se déplacer en ligne droite pour atteindre la cible de sa charge. Il subit un malus de -5 au test de l'attaque de charge. Ce pouvoir remplace charge suprême.

Garde d'honneur

Certains cavaliers ne s'entraînent pas pour devenir des combattants hors pair mais de fidèles gardes qui défendent courageusement ce qu'on leur a confié. Parfois, ces gardes d'honneur jouent un rôle purement décoratif et se contentent du côté cérémoniel de leur fonction mais beaucoup sont de dangereux adversaires, étonnamment efficaces, capables d'éliminer une menace avant même que leur seigneur ne se rende compte qu'il est en danger. Un garde d'honneur guette constamment le moindre danger et il est prêt à sacrifier sa vie sur-le-champ.

Jurer de protéger (Ext). Au niveau 1, quand le garde d'honneur lance un défi, il peut choisir un allié qu'il protège pendant toute la durée du défi. Quand il est adjacent à son protégé, il subit un malus de -1 à la CA tandis que le protégé gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA. Ce pouvoir modifie celui de défi.

Ange gardien (Ext). Au niveau 3, le garde d'honneur apprend à perturber les attaques ennemies. Il obtient Garde du corps comme don supplémentaire, même s'il ne remplit pas les conditions requises. De plus, quand il se sert de l'action aider autrui pour augmenter la CA d'un allié, le bonus qui en découle augmente de +1. Ce pouvoir remplace charge de cavalerie.

Objet de la protection (Ext). Au niveau 11, le garde d'honneur peut traverser le champ de bataille en un éclair pour défendre son protégé contre la cible de son défi. Quand cette dernière porte une attaque contre son protégé, le garde d'honneur peut se déplacer à sa vitesse et faire une unique attaque de corps à corps contre la cible de son défi, par une action immédiate. Si le déplacement le permet, l'attaque et le déplacement peuvent prendre la forme d'une charge. Ce pouvoir remplace charge puissante.

Défi défensif (Ext). Au niveau 12, quand le garde d'honneur lance un défi, sa cible doit lui prêter une attention particulière à cause de ses capacités à intercepter les attaques. Tant que la cible se trouve dans la zone que menace le garde, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre les créatures autres que le garde d'honneur. Ce pouvoir remplace défi éprouvant.

Hussard

Le hussard se soucie moins des subtilités de la précision tactique que de l'exaltation de la charge : le vent qui chante à travers la visière de son heaume, le poids de sa lance abaissée, le hurlement grisant de l'armure qui se déchire sous son arme, alors que sa pointe traverse le métal et s'enfonce dans son adversaire.

Don supplémentaire. Le hussard s'entraîne pour devenir une véritable terreur montée, au détriment de tout le reste. Il obtient des dons supplémentaires aux niveaux 1 et 5 puis tous les trois niveaux mais il doit obligatoirement les sélectionner dans la liste suivante : Attaque éclair, Attaque au galop, Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat monté, Désarçonner et Science de la bousculade. Si le hussard connaît déjà tous ces dons, il peut choisir ceux qui lui restent dans la liste des dons de combat. Ce pouvoir remplace tacticien, grand tacticien, maître tacticien et la liste habituelle de dons supplémentaires du chevalier.

Charge stupéfiante (Ext). Au niveau 20, le hussard devient un maître du combat monté. Quand il charge avec sa monture, il inflige le triple des dégâts normaux (quatre fois plus s'il manie une lance d'arçon). Ces dégâts incluent ceux du don Charge dévastatrice et l'usage de la lance d'arçon. De plus, s'il confirme un coup critique lors d'une charge montée, il inflige automatiquement le maximum des dégâts de l'arme. Il lance normalement les dés pour déterminer les dégâts dus aux propriétés de cette arme, aux effets magiques, aux bonus de précision ou autres améliorations. Ce pouvoir remplace charge suprême.

Mousquetaire

Les maîtres de certains chevaliers leur confient d'étranges outils, puissants et onéreux : les armes à feu. Ces mousquetaires disposent d'un incroyable potentiel de destruction (et ce sans magie) pour ouvrir le chemin aux troupes à grands coups de fusillades, bien avant que l'ennemi ne puisse se préparer à la charge qui s'ensuit.

Armes et armures. Le mousquetaire n'est pas formé au port de l'armure lourde. Il est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre et à celui des armes à feu. Ses niveaux de chevalier se cumulent avec ses éventuels niveaux de guerrier quand il s'agit de déterminer s'il remplit les conditions requises pour choisir un don qui implique une arme à feu, comme la Spécialisation martiale.

Arme à feu cadeau (Ext). Au niveau 1, l'ordre du mousquetaire lui remet une arme à feu (un pistolet ou un mousquet). Elle symbolise son devoir et sert de focalisateur pour ses talents. Il ne peut pas la vendre. Il obtient également le don Armurier.

À partir du niveau 8, le mousquetaire peut se concentrer lorsqu'il utilise l'arme qui lui a été offerte. Par une action simple, il obtient des avantages qui durent 1 minute par niveau de chevalier. Il peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour et une fois de plus tous les quatre niveaux après le 8, avec un maximum de cinq fois par jour au niveau 20.

Au niveau 8, il obtient les mêmes avantages qu'avec le don Science du critique. Au niveau 11, il peut réduire les risques que son arme fasse long feu de 1 (avec un minimum de 1, comme avec la propriété spéciale fiable). Au niveau 17, il peut doubler la portée de son arme (comme avec la propriété longue portée). Ces pouvoirs ne se cumulent pas avec les propriétés magiques qu'ils imitent.

Enfin, au niveau 20, quand le mousquetaire se concentre, il peut tirer une volée de coups de feu. Il dépense une utilisation quotidienne de défi pour faire une attaque à outrance avec son arme à feu. Il ignore alors le temps de rechargement ordinaire de son arme mais il doit tout de même dépenser les doses de poudre adéquates et assez de balles pour exécuter ces attaques. Si l'arme que le mousquetaire a reçue en cadeau est détruite, il ne peut plus se servir de ce pouvoir pendant 30 jours, le temps que son ordre lui en fabrique une nouvelle. Pendant cette période, il subit un malus de -1 aux jets de dégâts et d'attaque. Ce pouvoir remplace monture.

Poudre rapide (Ext). Au niveau 4, le mousquetaire gagne Rechargement rapide (pistolet) ou (mousquet) comme don supplémentaire. Au niveau 14, à chaque fois qu'il lance un défi, il peut recharger son arme à feu par une action libre. Ce pouvoir remplace dresseur expérimenté.

Porte-étendard

Tous les chevaliers n'aiment pas mener la charge, chevaucher en tête des troupes et affronter leurs ennemis directement. Certains préfèrent rester en retrait et utiliser leur bannière comme un phare qui brille sur le champ de bataille et mène leurs hommes à la victoire. Le porte-étendard utilise la bannière de son ordre, de son seigneur ou de sa maison pour gonfler le moral de ses alliés et avertir ses ennemis qu'ils courent à leur perte.

Bannière (Ext). Au niveau 1, le porte-étendard gagne le pouvoir bannière. Il fonctionne comme le pouvoir ordinaire de chevalier mais les bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de peur et les bonus aux jets d'attaque des charges augmentent au niveau 5 et, par la suite, tous les cinq niveaux. Ce pouvoir remplace la monture ordinaire du chevalier.

Monture (Ext). Au niveau 5, le porte-étendard gagne les services d'une fidèle monture. Elle est identique à celle d'un chevalier ordinaire. Ce pouvoir remplace la bannière ordinaire du chevalier.

Bannière de réconfort (Ext). Au niveau 11, le porte-étendard devient un véritable symbole de protection et d'inspiration pour tous ceux qui l'entourent. Une fois par jour, quand sa bannière flotte au vent, il peut l'agiter dans les airs pendant une action

complexe. Tous les alliés situés dans les 18 mètres (12 c) gagnent alors un montant de points de vie temporaires égal à 1/2 niveau de chevalier et un bonus de moral de +2 aux prochains jets d'attaque. Ce bonus augmente de +1 au niveau 15 et au niveau 19. Les points de vie temporaires persistent 10 minutes ou jusqu'à utilisation, selon ce qui se produit en premier. Ce pouvoir remplace charge puissante.

Merveilleux pennon (Ext). Au niveau 20, le porte-étendard devient un point de ralliement capital pour ses alliés et une malédiction pour ses ennemis. Quand sa bannière est en vue, les alliés situés dans les 18 mètres (12 c) gagnent un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque. Ils sont immunisés contre les effets de terreur et gagnent un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux. Ce pouvoir remplace charge suprême.

Stratège

Certains chevaliers consacrent leur vie à améliorer leurs capacités hors du commun à diriger des troupes sur le champ de bataille et combinent une impressionnante intuition tactique à un don surnaturel pour améliorer la coopération de leurs alliés afin de remporter la victoire. Ces stratèges sont passés maîtres dans l'art de comprendre les forces et les faiblesses de leurs camarades et de les utiliser au moment le plus opportun. Les meilleurs d'entre eux savent aussi déceler les forces et les faiblesses de leurs adversaires et apprennent à les contrer grâce à leur formidable talent.

Tacticien (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme celui d'un chevalier ordinaire mais le stratège peut l'utiliser une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus au niveau 5 puis tous les quatre niveaux (cinq fois par jour au maximum au niveau 17).

Instructeur militaire (Ext). Au niveau 4, le stratège apprend comment initier ses compagnons d'aventure aux subtilités du combat en escouade. S'il passe 10 minutes à les former et dépense une utilisation quotidienne du défi, il permet à quatre d'entre eux d'utiliser un don de travail en équipe qu'il connaît, comme avec tacticien. Comme avec ce pouvoir, les alliés n'ont pas besoin de remplir les conditions requises mais ont accès au don pendant 10 minutes seulement, plus 1 par tranche de deux niveaux de chevalier, tant qu'ils peuvent le voir et l'entendre. Si le chevalier tombe inconscient ou si ses alliés ne peuvent plus le voir ni l'entendre, ils ne peuvent plus utiliser le don tant que ces conditions ne sont pas de nouveau remplies. Ce pouvoir remplace dresseur expérimenté.

Avantage tactique (Ext). Au niveau 14, quand le stratège utilise le pouvoir tacticien pour faire profiter ses alliés d'un don de travail en équipe, il peut se déplacer à sa vitesse par une action libre avant d'accorder le don ou après. Ce déplacement provoque une attaque d'opportunité. Ce pouvoir remplace grande bannière.

Suprématie stratégique (Ext). Au niveau 18, le stratège peut améliorer les aptitudes de ses alliés mais aussi perturber celles de ses adversaires. Quand il utilise son pouvoir de tacticien, il peut annuler les effets d'un don de travail en équipe chez les ennemis qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres (6 c) au lieu de faire bénéficier ses alliés d'un don similaire. Ce pouvoir remplace le don supplémentaire de chevalier de niveau 18.

Samourai

Peu de guerriers montrent autant de dévotion envers le code de l'honneur et de la chevalerie que le samourai. Dès son plus jeune âge, il est formé aux arts de la guerre et jure fidélité à un seigneur. Dans de nombreux pays, il occupe une position de pouvoir et inspire le respect. Il sert souvent de porte-parole pour le noble local et rend la justice en son nom. Le samourai s'entraîne avec zèle et suit la voie de l'épée (généralement du katana), de l'arc et du cheval. Certains apprennent même à se servir des armes à feu, quand ils en ont à disposition. Le samourai est souvent l'homme de confiance de son seigneur et les gens du peuple voient en lui l'incarnation de l'honneur et du sacrifice. C'est un honorable guerrier qui se dévoue à son pays et à ses dirigeants.

Descriptif de la classe

Alignement. Tous.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe. Voici les compétences du samourai : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence par niveau. 4 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. Les samourais sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, du katana, de la naginata et du wakizashi. Ils sont capables de porter toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes) et de manier des boucliers (sauf le pavois).

Défi (Ext). Une fois par jour, le samourai peut mettre un ennemi au Défi de le combattre. Par une action rapide, il choisit une créature (qu'il peut voir) et la défie. Ses attaques de corps à corps infligent alors des dégâts supplémentaires quand il se bat contre elle. Ces dégâts supplémentaires sont égaux au niveau du samourai. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus tous les trois niveaux après le premier, avec un maximum de sept fois par jour au niveau 19.

Le samourai a besoin de toute sa concentration pour défier son ennemi. Il subit un malus de -2 à la CA, sauf contre les attaques qui viennent de sa cible.

Le défi reste valable jusqu'à ce que la cible du samourai meure, tombe inconsciente ou que le combat se termine. Chaque défi de samourai comporte un effet supplémentaire décrit dans le paragraphe de chaque ordre.

Monture (Ext). Le samourai s'attache les services d'un destrier fiable et loyal pour l'emmener au cœur des batailles. Cette monture fonctionne comme le compagnon animal d'un druide et utilise le niveau du samourai comme niveau effectif de druide. Le samourai doit être capable de chevaucher la monture choisie sans mal. Un samourai de taille M peut choisir un dromadaire ou un cheval, un samourai P un poney ou un loup mais aussi un sanglier ou un chien s'il est au moins de niveau 4. Le MJ peut accepter d'autres créatures comme montures.

Rôle. Habituellement, le samourai jure fidélité à un seigneur mais il est libre de décider comment le servir, c'est pourquoi certains voyagent parfois avec d'autres aventuriers qui combattent les ennemis de leur maître. D'autres deviennent des ronins qui servent un idéal et non un seigneur. Quoiqu'il en soit, ce sont de puissants alliés, capables de supporter n'importe quelles souffrances tout en éliminant leurs ennemis avec une précision mortelle. Le samourai est une alternative à la classe de chevalier.

Voir les ordres du samourai

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Défi 1/Jour, monture, ordre, résolution
2	+2	+0	+3	+0	Pouvoir de l'ordre
3	+3	+1	+3	+1	Expertise martiale
4	+4	+1	+4	+1	archer monté, Défi 2/Jour
5	+5	+1	+4	+1	Bannière
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+5	+2	Défi 3/Jour
8	+8/+3	+2	+6	+2	Pouvoir de l'ordre
9	+9/+4	+3	+6	+3	Résolution supérieure
10	+10/+5	+3	+7	+3	Défi 4/Jour
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Résistance honorable
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	défi éprouvant, don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Défi 5/Jour
14	+14/+9/+4	+4	+9	+5	Grande bannière
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Pouvoir de l'ordre
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Défi 6/Jour
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Résolution suprême
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Défi 7/Jour
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Dernière résistance

Quand le samourai chevauche sa monture, il ne subit pas de malus d'armure aux tests d'Équitation. La monture est toujours considérée comme entraînée au combat et commence le jeu avec Port des armures légères comme don supplémentaire. La monture du samourai ne possède pas le pouvoir spécial transfert de sorts.

Le lien qui unit le samourai et sa monture est très fort, ce qui permet à chacun d'anticiper les réactions et les mouvements de l'autre. Si la monture du samourai meurt, il peut en trouver une nouvelle après une semaine de deuil. Elle ne bénéficiera pas des pouvoirs spéciaux de lien, esquive totale, dévotion et esquive surnaturelle tant que le samourai n'aura pas gagné un niveau.

Ordre (Ext). Au niveau 1, le samourai doit prêter serment à un ordre spécifique, ce qui lui octroie un certain nombre de bonus, de compétences de classe et de pouvoirs spéciaux. Chaque ordre possède des édits que le samourai doit respecter. S'il en viole un, il perd les avantages liés au Défi de son ordre pendant 24 heures. Toute violation potentielle est sujette à l'interprétation du MJ.

La plupart des samourais appartiennent à l'ordre du guerrier et sont dévoués à leur seigneur. Ceux qui n'ont pas de seigneur ou qui l'abandonnent sont des ronins. Un samourai peut se consacrer à un ordre de chevalier mais ce cas est rare.

Un samourai ne peut pas changer d'ordre à moins d'entamer un long processus qui lui permette de se consacrer à une nouvelle cause. S'il fait tout de même ce choix, il perd tous les avantages

de son ordre précédent. Il doit ensuite suivre les édits de son nouvel ordre pendant tout un niveau sans en tirer le moindre bénéfice. Une fois cette tâche accomplie, il bénéficie de tous les avantages de ce nouvel ordre. La transformation d'un samouraï en ronin est une exception : elle est immédiate, le samouraï perd les avantages de son ancien ordre et les remplace immédiatement par ceux des ronins. En revanche, si un ronin veut changer d'ordre, il doit suivre le processus détaillé plus haut. Notez que le nom des ordres peut varier selon le cadre de campagne et les préférences du MJ.

Résolution (Ext). À partir du niveau 1, le samouraï peut faire appel à sa résolution pour supporter les blessures les plus graves et les pires afflictions. Au niveau 1, il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et ensuite une fois de plus tous les deux niveaux. Quand le samouraï triomphe de la cible d'un Défi, il régénère une utilisation de résolution, sans pouvoir dépasser le nombre maximum d'utilisations quotidiennes. Par triompher, on entend généralement réduire l'ennemi à 0 point de vie ou moins mais le MJ peut décider que l'adversaire est vaincu s'il se rend ou s'il fuit le combat. Le samouraï peut utiliser ce pouvoir de diverses manières.

- **Déterminé** : Par une action simple, le samouraï peut dépenser une utilisation de résolution pour dissiper une condition : fatigué, secoué ou malade. S'il est de niveau 8 ou plus, il peut aussi éliminer : épuisé, effrayé, nauséux ou chancelant. Si cette condition a une durée supérieure à une heure ou si elle est permanente, le pouvoir la dissipe pendant une heure, elle revient ensuite.

- **Imbattable** : Quand le samouraï tombe à 0 point de vie ou moins mais qu'il n'est pas encore mort, il peut dépenser une utilisation de résolution par une action immédiate pour se stabiliser instantanément et rester conscient. Il est chancelant mais ne tombe pas inconscient et n'agonise pas s'il entreprend une action simple. En revanche, il bascule dans l'inconscience s'il subit des dégâts supplémentaires, peu importe leur origine.

- **Résolu** : Quand le samouraï doit faire un jet de Vigueur ou de Volonté il peut, par une [[action immédiate]], dépenser une utilisation de résolution pour faire deux jets et garder le meilleur. Il doit décider d'utiliser ce pouvoir avant de lancer les dés.

Expertise martiale (Ext). Au niveau 3, le samouraï gagne une expérience incomparable dans le maniement des armes qu'il s'est choisies. Au niveau 3, il choisit le katana, l'arc long, la naginata ou le wakizashi. Il peut dégainer l'arme choisie par une action libre, comme s'il avait le don Arme en main. De plus, quand il menace une zone de critique avec l'arme choisie, il gagne un bonus de +2 au jet de confirmation. Enfin, ses niveaux de samouraï se cumulent avec ses éventuels niveaux de guerrier quand il s'agit de déterminer s'il remplit les conditions requises pour un don basé sur son arme, comme la Spécialisation martiale.

Archer monté (Ext). Au niveau 4, le samouraï devient particulièrement doué pour utiliser les armes à distance alors qu'il est sur une monture. Il subit un malus de -2 seulement quand il fait un jet d'attaque avec une arme à distance alors que sa monture fait un double déplacement. Ce malus passe à -4 quand elle galope.

Bannière (Ext). Au niveau 5, la bannière du samouraï devient un symbole d'inspiration pour ses compagnons. Tant qu'elle est clairement visible, tous les alliés situés dans un rayon de 18 m reçoivent un bonus moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la peur et un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque effectués lors d'une charge. Au niveau 10 et ensuite tous les 5 niveaux, ces bonus augmentent de +1. La bannière doit être au moins de taille P ou plus et, pour fonctionner, il faut que ce soit le samouraï ou sa monture qui la porte.

Don supplémentaire. Au niveau 6 et tous les 6 niveaux par la suite, le samouraï gagne un don supplémentaire, en plus de ceux

obtenus grâce à son évolution normale. Ces dons sont à choisir dans la liste des dons guerriers. Le samouraï doit remplir les conditions requises.

Résolution supérieure (Ext). Au niveau 9, le samouraï peut utiliser sa résolution pour annuler ses blessures les plus graves. Si quelqu'un confirme un coup critique contre lui il peut, par une action immédiate, dépenser une résolution pour changer ce coup critique en coup normal. Les effets qui se déclenchent seulement en cas de coup critique ne fonctionnent pas quand le samouraï active ce pouvoir.

Résistance honorable (Ext). Au niveau 11, le samouraï peut opposer une résistance honorable et décider de combattre la cible de son Défi jusqu'au bout, à n'importe quel prix. Au niveau 11, il peut le faire une fois par jour et une fois de plus au niveau 16. Il doit utiliser une action rapide pour faire une résistance honorable. Dans ce cas, il est immunisé contre les conditions suivantes : secoué, effrayé et paniqué. Il ne tombe pas inconscient si ses points de vie descendent en dessous de 0. Enfin, quand un samouraï doit faire un jet de sauvegarde alors qu'il fait une résistance honorable, il peut utiliser une résolution quotidienne pour faire un second jet après le premier. Il doit conserver le résultat du second, même s'il est pire que le premier. Si un samouraï se retire du combat alors qu'il faisait une résistance honorable contre un adversaire qu'il a défié, il ne peut plus défier qui que ce soit pendant 24 heures.

Défi éprouvant (Ext). Au niveau 12, quand le personnage défie une créature, elle doit se concentrer sur la menace qu'il représente. Tant qu'elle se trouve dans la zone menacée par le samouraï, elle subit un malus de -2 à la CA contre les attaques de toute créature autre que lui.

Grande bannière (Ext). Au niveau 14, la bannière du samouraï devient un point de ralliement pour ses alliés. Tous ceux qui se trouvent dans les 18 m reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de charme et de coercition. De plus, tant que la bannière est déployée, le samouraï peut passer une action simple à l'agiter dans les airs, ce qui permet à ces mêmes alliés de faire un jet de sauvegarde supplémentaire contre un sort ou un effet qui les vise. Ce jet se fait contre le DD originel. Ce pouvoir n'affecte pas les sorts et effets qui ne permettent pas de jet de sauvegarde. Un allié ne peut pas profiter de ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Résolution suprême (Ext). Au niveau 17, le samouraï peut utiliser sa résolution pour éviter de mourir. S'il lui reste au moins deux utilisations journalières de résolution, il peut toutes les dépenser pour échapper à la mort. Quelle que soit l'origine de l'attaque qui aurait dû le laisser pour mort, il reste en vie à -1 pv (ou moins s'il était déjà à -1), inconscient et stabilisé.

Dernière résistance (Ext). Au niveau 20, le samouraï peut opposer une dernière résistance à l'objet de son Défi. Tant que le Défi est actif, toutes les attaques à distance et au corps à corps lui infligent le minimum de dégâts, à moins d'un coup critique. De plus, le samouraï reste conscient en dessous de 0 point de vie et il n'est pas chancelant. Tant qu'il est sous l'effet de ce pouvoir, personne ne peut le tuer avec une arme à distance ou de corps à corps, sauf la cible de son Défi. Les attaques des autres adversaires n'infligent aucun dégât au samouraï quand il se trouve en dessous de 0 point de vie. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les sorts, les effets environnementaux et toute source de dégâts autre qu'une arme de mêlée ou à distance. Ces sources de dégâts l'affectent normalement et sont tout à fait susceptibles de le tuer (mais il ne tombe toujours pas inconscient et ne chancelle pas s'il tombe à moins de 0 pv). Cet effet dure jusqu'à la fin du Défi ou jusqu'à ce

que le samouraï fasse une action offensive contre une cible autre que celle de son Défi.

Ordres de Samouraï

Ordre du guerrier

La plupart des samouraïs jurent de suivre le code du guerrier qui privilégie le devoir, l'honneur, la loyauté et l'obéissance. Ce code s'applique non seulement à leur seigneur et maître mais aussi à leur famille et à leurs compagnons. Ceux qui suivent la voie du guerrier font partie des combattants les plus redoutés et les plus dignes de confiance du pays.

Édits. Le samouraï doit protéger la vie et les terres de son seigneur au péril de sa vie. Il doit être digne de confiance et se montrer courageux. Il respecte ses aînés et ses maîtres, il est loyal envers ses amis et ses vassaux. Il doit se conduire avec honneur et honnêteté.

Défi. Quand un samouraï de l'ordre du guerrier lance un défi, il gagne une RD 1/- contre les attaques qui viennent de la cible de son défi. Cette RD augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de samouraï.

Compétences. Un samouraï de l'ordre du guerrier ajoute Connaissances (histoire) (Int) et Connaissances (noblesse) (Int) à sa liste de compétences de classe. Il peut faire un test de Connaissances (noblesse) sans entraînement. S'il possède des rangs dans cette compétence, il reçoit un bonus égal à 1/2 niveau de samouraï (+1 au minimum) au test tant que ce dernier concerne la noblesse ou la politique de son pays.

Pouvoirs de l'ordre. Un samouraï qui appartient à l'ordre du guerrier dispose des pouvoirs suivants quand il monte de niveau.

- *De l'honneur en toute chose (Ext).* Au niveau 2, le samouraï de l'ordre du guerrier puise sa force dans son sens de l'honneur. Quand il fait un test de compétence ou un jet de sauvegarde, il peut, par une action libre, faire appel à son honneur pour bénéficier d'un bonus de moral de +4 au jet. Au niveau 2, il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus tous les quatre niveaux (avec un maximum de cinq fois par jour au niveau 18).
- *La voie du samouraï (Ext).* Au niveau 8, le sens de l'honneur et de la loyauté du samouraï de l'ordre du guerrier le pousse à accomplir des tâches qui semblent pourtant impossibles. Par une action simple, il peut mobiliser toute sa force de caractère et, pendant la minute qui suit, il peut lancer trois fois le dé pour un jet d'attaque, de sauvegarde ou un test de compétence et choisir le meilleur résultat des trois. Il doit annoncer qu'il utilise ce pouvoir avant de faire le premier jet de dé. Ce pouvoir dépense une utilisation journalière de résolution.
- *Frapper juste (Ext).* Au niveau 15, le samouraï peut tirer la quintessence de ses années d'entraînement et se concentrer pour faire une attaque parfaite. Quand il utilise ce pouvoir, il fait une attaque normale. Si elle touche, elle se transforme en coup critique. Le samouraï doit alors confirmer ce critique. L'attaque inflige le maximum de dégâts possibles mais, pour les dégâts supplémentaires dus à une propriété de celle-ci ou une attaque sournoise et ceux dus au critique, il lance les dés normalement. Les dégâts de cette attaque ignorent complètement la réduction de dégâts et rendent la cible aveugle, sourde, fiévreux ou chancelante pendant 1d4 rounds (au choix du samouraï). Cette attaque demande une action simple. Le samouraï peut utiliser ce pouvoir une fois par jour.

Ordre du ronin

La plupart des samouraïs appartiennent à l'ordre du guerrier et mettent leurs immenses talents au service de leur seigneur, de leur pays et de leur peuple mais certains n'ont pas de maître, pour plusieurs raisons possibles : parfois ce dernier est mort, ou alors le samouraï est tombé en disgrâce ou, quelquefois, c'est un choix. Ces samouraïs errants que l'on appelle des ronins suivent leurs propres idéaux. Ils sont libres de leurs actes mais ne bénéficient pas du même respect que les samouraïs et ne reçoivent pas autant de soutien. Les chevaliers qui choisissent cet ordre sont appelés des chevaliers errants et non des ronins.

Devenir un ronin. Quand un samouraï désire changer d'ordre, il doit suivre un long processus au cours duquel il adhère aux édits de son nouvel ordre sans en tirer le moindre bénéfice. Ce n'est pas le cas s'il veut devenir un ronin. Le samouraï perd immédiatement tous les bonus, compétences et pouvoirs de son ancien ordre et gagne ceux des ronins. S'il veut à nouveau se consacrer à un autre ordre, il doit suivre les règles habituelles.

Édits. Les ronins obéissent à une éthique et un code de l'honneur personnel, c'est pourquoi leurs édits sont extrêmement flexibles et sujets à modification. C'est à chacun d'eux de les déterminer. Un édit doit contenir trois clauses et est soumis à l'approbation du MJ.

Défi. À chaque fois que le ronin est victime d'un défi, d'un châtimeur ou qu'il est la proie d'un chasseur et qu'en retour, il lance un défi à l'adversaire, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre la cible de ce défi et un bonus d'esquive à la CA de +1 contre les attaques qu'elle lui porte. Ces bonus augmentent de +1 tous les quatre niveaux de samouraï (avec un maximum de +5 au niveau 20).

Compétences. Les ronins ajoutent Connaissances (folklore local) (Int) et Survie (Sag) à leur liste de compétences de classe.

Pouvoirs de l'ordre. Un samouraï qui appartient à l'ordre du ronin dispose des pouvoirs suivants quand il monte de niveau.

- *Autosuffisant (Ext).* À partir du niveau 2, le ronin ne compte que sur lui-même, même dans les pires situations. À chaque fois qu'il rate un jet de Volonté contre un effet qui dure plus d'un round, il peut refaire un jet de sauvegarde à la fin du deuxième round d'effet. S'il réussit, il se passe la même chose que s'il avait réussi le jet original (l'effet est annulé en totalité ou en partie). De plus, à chaque fois qu'un ronin tombe à moins de 0 point de vie, au prochain tour, il peut faire deux jets pour se stabiliser et conserver le meilleur résultat.
- *Sans maître (Ext).* Au niveau 8, le ronin aime tellement son indépendance qu'elle lui permet de résister envers et contre tout. Par une action immédiate, le ronin peut rassembler toute sa force de caractère et l'utiliser de trois manières. Il peut faire appel à elle pour revenir à 1 point de vie et rester conscient quand il est victime d'une attaque qui devrait le faire passer à moins de 0 point de vie sans le tuer. Il peut aussi l'utiliser après avoir fait un jet d'attaque pour confirmer un critique, pour refaire le jet de confirmation. Enfin, il peut s'en servir pour faire 10 à un test de compétences en combat, même si la situation ou la compétence ne devrait pas le lui permettre. Le ronin peut utiliser ce pouvoir une fois par combat.
- *Choisir son destin (Ext).* À partir du niveau 15, le ronin est le maître de sa propre destinée. Quand il fait un jet de sauvegarde contre un effet de charme ou de coercition, il peut lancer deux fois les dés et choisir le meilleur résultat. De plus, il peut, une fois par jour, considérer qu'un jet de d20 a fait un 20 naturel. Il doit annoncer qu'il se sert de ce pouvoir avant de faire ses jets.